

LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS: UN CASO DE COLABORACIÓN INTERDISCIPLINARIA

CAROLA ÁLVAREZ-BOLADO SÁNCHEZ
GEMA ALMOGUERA NAVARRETE
Universidad Politécnica de Madrid

RESUMEN

Uno de los ámbitos de localización de software que muestra un mayor desarrollo en la actualidad, es el de los videojuegos. La localización de videojuegos es algo más que una traducción, supone la adaptación de los elementos relacionados con el idioma sin alterar los demás componentes del software. Esta comunicación es el resultado de la colaboración interdisciplinaria entre una traductora experta en localización de videojuegos y una filóloga que trabaja en el ámbito del léxico del videojuego. En ese contexto, se analizan algunas dificultades planteadas por la adaptación de inglés a español de una serie de términos muy frecuentes en el lenguaje de los videojuegos, permitiendo conocer la actitud de los localizadores ante los neologismos y la creación de nuevo léxico.

Palabras clave: localización, traducción, videojuegos

ABSTRACT

One of the areas where software localization shows an increasing development nowadays is that of video games. Video games localization means adapting language-related items without altering other software elements. This paper is the result of interdisciplinary collaboration between a video games localizing expert and a philologist specialized in the vocabulary of videogames. In this context, it analyzes problems regarding the translation from English into Spanish of some very frequent terms in the language of video games, thus showing the attitude of localizing professionals towards the creation of new words.

Keywords: localization, translation, video games

1. INTRODUCCIÓN

En esta comunicación se expondrán los resultados de la colaboración interdisciplinaria entre una traductora especialista en localización de videojuegos y una filóloga que trabaja en el ámbito del léxico del videojuego. El objetivo del estudio es dar a conocer los resultados de dicha colaboración interdisciplinaria con respecto a los problemas que presenta la adaptación de los elementos relacionados con el idioma, texto y voces, sin alterar el resto de los elementos del software. La mejora de la localización, tanto del producto como del proceso, puede verse favorecida por la colaboración entre distintos profesionales, especialmente de la empresa y la universidad. Dicha colaboración, de la que son partidarios expertos en la localización de videojuegos como Bernal-Merino (2007:6), parte en el caso de este trabajo del análisis de algunas de las dificultades más habituales en la traducción de términos frecuentes pertenecientes a ese dominio.

El apartado 2 presenta cuatro de los términos mencionados que se han seleccionado como modelo de los diferentes tipos de dificultades que entraña la localización. Por un lado, se analiza la traducción de dos términos que se refieren a una característica esencial del juego electrónico: su capacidad de entretener. Por otro, se estudian las posibles adaptaciones de dos términos que hacen referencia a dos atributos de los personajes del videojuego. El trabajo incluye la descripción de los términos mencionados, un estudio de su carga semántica en el contexto de uso y las sugerencias propuestas para su adecuada localización.

2. LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

La dificultad de definir el concepto de localización en el contexto de la traducción técnica comienza con los usos recogidos en los diccionarios de referencia para la entrada léxica *localización*. El DRAE define localización como “acción y efecto de localizar”, proporcionando varias definiciones para *localizar*, ninguna de las cuales coincide con la que se utiliza en el ámbito de la traducción técnica. Sí está parcialmente comprendida en la definición del

diccionario Merriam-Webster On Line a partir de la entrada léxica *localize*:

transitive verb 1 : to make local : orient locally 2 : to assign to or keep within a definite locality.

Esta última acepción, “*to keep within a definite locality*”, está más próxima al uso de *localización* en el contexto técnico informático: *localización* es el proceso de adaptación de los elementos de un producto o servicio de una cultura a otra. También se conoce como *regionalización*, aunque la traducción literal del inglés *localization* es mucho más frecuente.

La organización LISA (*Localization Industry Standard Association*) proporciona en su página *web* la definición que recoge el uso actual del término: “Localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold.”

A menudo se identifican *localización* y *traducción*, presentándose ambos términos como prácticamente sinónimos. Sin embargo, a pesar de tratarse de ideas muy relacionadas, debe distinguirse entre ellas: el proceso de *localización* es más amplio e incluye la *traducción* como uno de sus pasos. Además, una correcta *localización* parte de un proceso de *internacionalización* previo. En el caso del software, dicha *internacionalización* consiste en programarlo de manera que no tenga dependencias culturales ni de un idioma en particular. Así, una vez que las fases de diseño y desarrollo hayan terminado, será posible integrar los elementos culturales y los propios de cada idioma fácilmente.

La *localización* de videojuegos sigue un proceso similar al de la *localización* de cualquier otro tipo de *software*, con la dificultad añadida por los elementos propios de los videojuegos: las convenciones preestablecidas por cada género, el proceso de desarrollo de los juegos no lineales, etc. Así mismo, implica la adaptación de los factores del *software* relacionados con el idioma, incluyendo menús, diálogos, voces y subtítulos, mensajes del sistema y mensajes de error, guías de instalación, créditos, etc., además de otros elementos que no están contenidos en el *software*, como la caja y

el manual, la guía del juego, el material publicitario, las notas de prensa, la página *web* dedicada, etc.

El resto de los elementos del *software* que no están relacionados con el idioma, por ejemplo, la interfaz de usuario, los personajes, la historia del juego, la configuración de los controles, etc., no se alteran durante el proceso de localización. A continuación se exponen las dificultades planteadas por la localización de varios términos pertenecientes al dominio semántico de los videojuegos.

3. PROPIEDADES DEL JUEGO: LOCALIZACIÓN DE *PLAYABILITY* Y *GAMEPLAY*

3.1 *Playability*.

Se usa para determinar la facilidad de juego o la cantidad de tiempo estimada en la que un jugador puede llegar al final del mismo. Se trata de una palabra que el Historical Thesaurus of English (HTE) data en 1881 como sustantivo y que expresa “*the quality of being playable*” en el ámbito de los deportes y la música.

El término *playability* a menudo aparece recogido como categoría aparte en las fichas de videojuegos (donde también se valoran aspectos como el concepto, el sonido y los gráficos) designando una propiedad del juego, como aparece en el ejemplo tomado de la página *web* Game Informer: “*Playability: the timing on dodges and counterattacks can be difficult to nail consistently, but that’s the main aspect of the game’s challenge.*”

En este caso, se refiere a la facilidad para controlar el juego, por lo que el localizador suele traducirlo como “facilidad de control”. La dificultad de localización viene dada por la ausencia de un término de significado equivalente en español que permita una traducción directa. Así, a menudo se ha optado por un neologismo, *jugabilidad*, que presenta algunos inconvenientes: es una traducción literal del término en inglés, no está todavía incluido en los diccionarios de español y muchos usuarios de videojuegos no están familiarizados con él. Sin embargo, dicha dificultad de traducción necesita resolverse, puesto que el término se refiere a una propiedad esencial de los videojuegos, muy valorada y perseguida tanto por desarrolladores como por

jugadores. A pesar de los inconvenientes señalados, *jugabilidad* llenaría el vacío existente al carecer el español de una palabra equivalente tanto en el ámbito del videojuego como en el de los deportes o el entretenimiento en general.

3.2 *Gameplay*.

La dificultad de traducir el término *gameplay* es doble: no existe traducción directa y además el español carece de la dualidad existente en inglés, que cuenta con dos términos estrechamente relacionados, *play* (que puede aparecer como sustantivo y como verbo) y *game* (sustantivo). Según Juul (2005:29), a pesar de esa proximidad en cuanto al significado, hay una diferencia entre ambos: "*Play is mostly taken to be a free-form activity, whereas game is a rule-based activity.*" En español tal distinción entre juegos con y sin reglas no se da, existiendo sólo el verbo *jugar* y el sustantivo *juego* para designar tanto la actividad lúdica como su resultado, de modo que *gameplay* se expresaría simplemente como "jugar a un videojuego". El localizador opta por traducirlo como "estilo de juego" o simplemente "juego".

En algunas ocasiones, *gameplay* se añade para aclarar que se trata de una de las escenas en las que el jugador puede interactuar con el videojuego y no un vídeo no interactivo de una escena o un menú. Así, en la frase tomada de la página web de Tecmogames: "*Deathspank gameplay footage debuts at PAX '09.*" el traductor suele optar por traducirlo como "vídeo del juego", aunque se pierda en español la connotación de interactividad ya mencionada.

4. HABILIDADES DEL PERSONAJE: LOCALIZACIÓN DE *POWER-UP* Y *WARP*

4.1 *Power-up*.

En un videojuego, *power-up* da nombre a los objetos o atributos que recibe un personaje a medida que va avanzando en el juego y que le proporcionan cierta ventaja o habilidad. En este caso, la dificultad de

localización radica en el cambio de categoría gramatical, ya que se trata de una nominalización del verbo *to power up* ("aumentar el poder"). La dificultad de su traducción literal como sustantivo obliga al localizador a adaptar el término en cada nuevo videojuego que localiza. En algunos casos, es posible traducirlo simplemente como *objetos*. Sin embargo, algunos videojuegos contienen objetos que el jugador puede conseguir pero que no le proporcionan ninguna habilidad especial. Otra situación parecida ocurre cuando el *power-up* se otorga al reunir varios de esos objetos. Así sucede en el videojuego Rygar : al eliminar enemigos, algunos de ellos dejan caer un objeto que no aumenta las habilidades del jugador (y por lo tanto, no es un *power-up*). Si el personaje recoge suficientes objetos del mismo tipo, recibirá otro que sí aumentará sus habilidades (y por lo tanto, sí se trata de un *power-up*). En este caso, el término *objeto* no es una buena traducción. Es necesario describir las diferencias entre cada tipo de objeto utilizando los términos propios de cada juego. Así, suelen traducirse como "objetos especiales" o "potenciadores" los que proporcionan habilidades al jugador (*power-ups*) y simplemente como *objetos* todos los demás.

4.1 Warp.

Este término tiene dos usos en el dominio semántico de los videojuegos. Como verbo, warp significa transportarse instantáneamente desde un lugar del mundo del juego a otro, sin tener que recorrer ese camino a pie o en un vehículo. Es común ver esta opción en los juegos que disponen de un mapa general del juego (*overworld*) y que el jugador necesite encontrar cierto objeto o hablar con algún personaje que le ofrezca esa posibilidad. Los lugares a los que se puede viajar cuando se dispone de esa función son pocos y están preestablecidos como lugares importantes en la historia que el jugador tiene que visitar a menudo.

La dificultad de localización en este caso reside en el significado que *warp* adquiere en inglés en el ámbito del videojuego. El significado de

la entrada léxica *warp* en los diccionarios, como en Merriam Webster Online, no recoge su uso en dicho ámbito:

1 a : a series of yarns extended lengthwise in a loom and crossed by the weft
b : FOUNDATION, BASE <the warp of the economic structure is agriculture — American Guide Series: North Carolina>

2 : a rope for warping or mooring a ship or boat

3 [2warp] a : a twist or curve that has developed in something originally flat or straight <a warp in a door panel> b : a mental aberration

El uso de *warp* en el contexto de los videojuegos proviene del concepto de *warp speed*, un término muy utilizado en ciencia ficción que se refiere al momento en que una nave espacial alcanza una velocidad más rápida que la luz que la permite transportarse de un lugar a otro instantáneamente. Se basa en la teoría de que si se puede alcanzar una velocidad mayor que la de la luz, se puede atravesar el tiempo, es decir, la línea del tiempo se dobla, se comba (*warp*).

Como traducción de *warp* en una frase es posible usar *transporte* o *teletransporte* (o como verbo, *transportarse* o *teletransportarse*), pero es posible que *teletransporte* introduzca un matiz demasiado futurista para algunos juegos cuyo argumento ocurre en el pasado. En *Spirit Tracks*, juego de la serie *Zelda*, aparece un enemigo llamado *Warp Phantom*, cuya característica principal es que puede desaparecer y aparecer en otro sitio instantáneamente. En la versión española, este personaje recibe el nombre de Espectro Cambiante, evitándose así el contenido de ciencia-ficción y acercándolo más al mundo medieval en que tiene lugar el juego.

Como adjetivo, *warp* forma parte de la expresión *warp zone* y señala una zona escondida que permite al jugador aparecer en niveles más avanzados sin tener que pasar por las fases intermedias. De esta forma, si el jugador ha descubierto dicha zona en partidas anteriores y sabe dónde encontrarla, puede saltar directamente a los niveles más

avanzados y terminar el juego. En este caso, puede utilizarse *zona de teletransporte* como traducción general, pero siendo un término tan dependiente del argumento y el entorno del juego, es más adecuado buscar una traducción imaginativa y apropiada para cada juego en particular, como se ha mencionado en el caso de Zelda. Esta necesidad de recurrir a la creatividad en unos casos y al conocimiento exhaustivo del género y la serie a la que pertenezca el videojuego ha sido ya señalada por Bernal-Merino (2007: 3):

“Effectively, some games require more research than creativity, and others require more creativity than research. Video games very often draw on different elements of popular culture, such as films, literature, comic books or sports”.

CONCLUSIONES

La colaboración interdisciplinaria llevada a cabo ha contribuido a detectar y dar solución a algunas de las dificultades que entraña la localización de *software* en un ámbito tan creativo como el del entretenimiento electrónico, poniendo en contacto los dos puntos de vista, el lingüístico y el técnico especializado en videojuegos. El trabajo conjunto entre representantes de dos ámbitos que suelen trabajar separadamente, ha permitido conocer la actitud de los localizadores ante los neologismos y la creación de nuevo léxico, analizando las dificultades planteadas para la adaptación de inglés a español de una serie de palabras clave del léxico de los videojuegos. En algunos casos, la utilización de un neologismo se plantea como la mejor opción, ante la ausencia de una palabra equivalente en español y la necesidad de expresión de ese concepto.

La diversidad de tramas y ambientes en que se desarrollan los juegos exige un conocimiento exhaustivo de los mismos que determinará el estilo de traducción más adecuado en cada caso. En este contexto, la información de que dispone el localizador sobre la intención del creador del juego proporcionada por su contacto permanente con él, matiza los puntos de vista de la lingüística sobre las distintas opciones de traducción. Así, el conocimiento de la audiencia y del videojuego

que se localiza se pone al servicio de una traducción original que dote de una mayor personalidad al juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bernal-Merino, M.Á. 2007. "Challenges in the Translation of Video Games". *Revista Tradumàtica*, nº5

<http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista>

(consultado en enero de 2010)

Juul, J. 2005. *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press

Prensky, M. 2002. "The Motivation of Gameplay or the REAL 21st Century Learning Revolution". *On The Horizon*, vol. 10 n.1

<http://buscon.rae.es/> (consultado en noviembre 2009)

<http://www.merriam-webster.com> (consultado en noviembre de 2009)

<http://www.marcprensky.com> (consultado en diciembre de 2009)

<http://www.lisa.org/Primers.600.0.html> (consultado en diciembre de 2009)

<http://libra.englant.arts.gla.ac.uk> (consultado en diciembre de 2009)

http://gameinformer.com/games/mario_amp_luigi_bowse_rs_inside_story/b/nintendo_ds/default.aspx

(consultado en diciembre de 2009)

<http://www.tecmogames.com/games.asp> (consultado en noviembre de 2009)